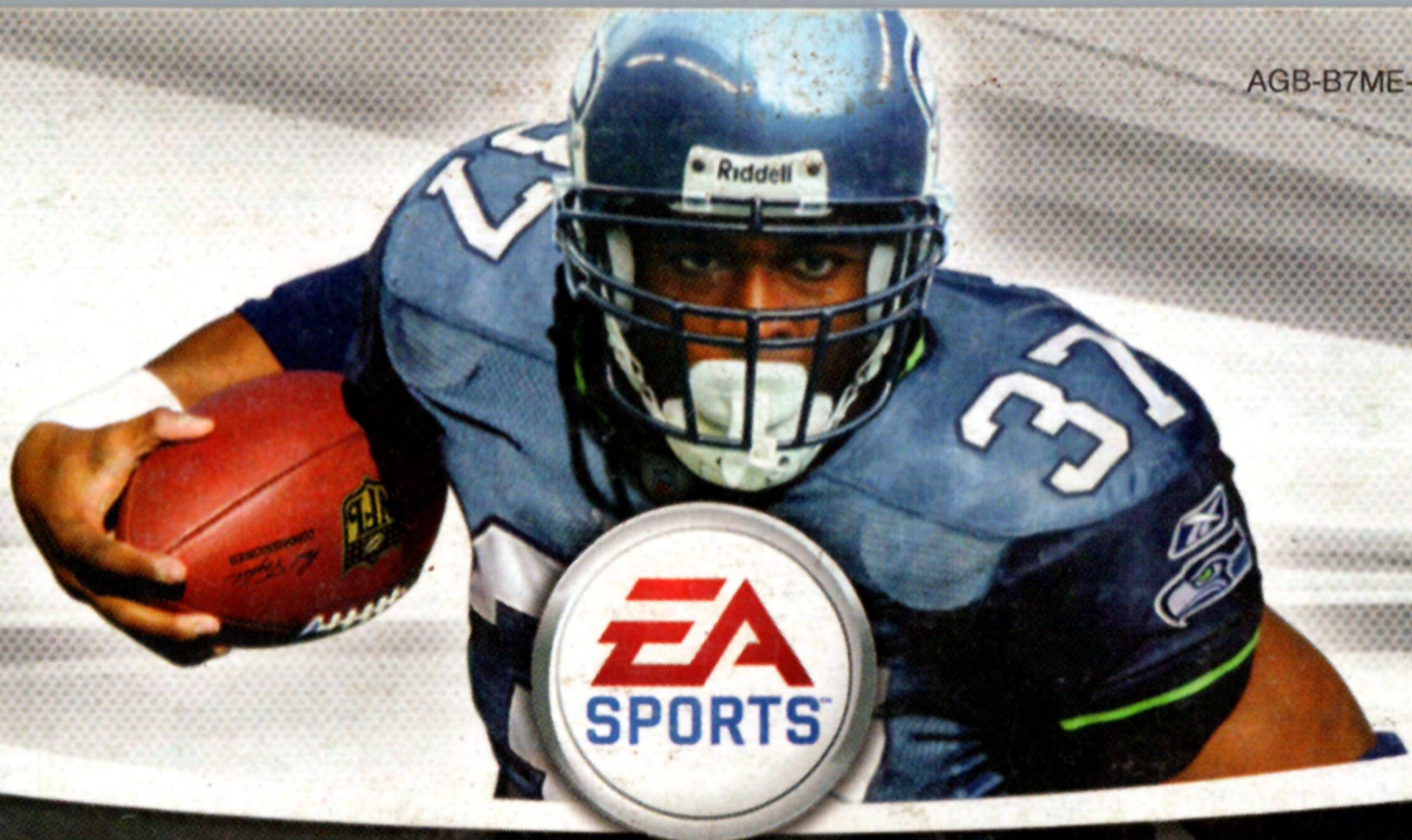


AGB-B7ME-USA

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY®



MADDEN NFL 07



INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS



PLAYERS 3M

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions

Altered vision

Eye or muscle twitching

Involuntary movements

Loss of awareness

Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Battery Leakage

Nintendo portable video game systems contain a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your hardware. If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

*The official seal is your assurance
that this product is licensed or
manufactured by Nintendo. Always
look for this seal when buying
video game systems,
accessories, games
and related
products.*

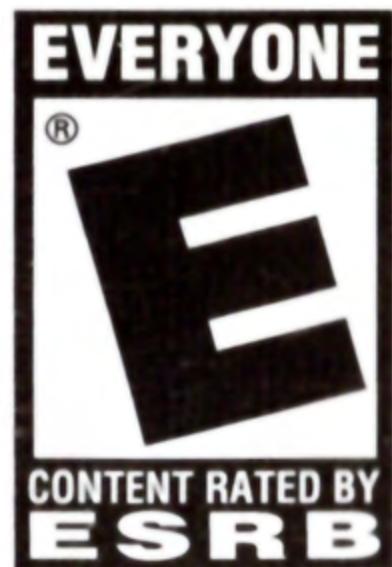


Nintendo does not license the sale or use of products
without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY®
ADVANCE, GAME BOY® MICRO, OR NINTENDO DS™
VIDEO GAME SYSTEMS.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTIPLAYER MODE
WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE
GAME LINK CABLE.



LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

STARTING THE GAME

NINTENDO GAME BOY® ADVANCE

1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *Madden NFL 07* Game Pak into the slot on the Game Boy Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch.
4. Press the **A** Button to advance to the Title screen.
5. When the Title screen appears, press **START** to advance to the Main menu.

La version française commence à la page 16.



WWW.EASPORTS.COM

GAME CONTROLS

Run to daylight, dominate on defense, or come up with that big play on special teams by mastering these game controls.

OFFENSE

BEFORE THE SNAP

Call an audible

B Button then **A** Button, **L** Button, or **R** Button

Cancel an audible

B Button

View playing field left/right

R Button (hold) then **+Control Pad** \leftarrow/\rightarrow

Call Hot Route

L Button then the button of the receiver whose route you want to change, then:

+Control Pad \uparrow for a fly pattern

+Control Pad \downarrow for a curl pattern

+Control Pad \leftrightarrow to run an in/out pattern

Cancel Hot Route

SELECT (at the Hot Route screen)

Snap the ball

A Button

RUNNING

Run	+Control Pad
Sprint	A Button
Dive	B Button
Spin	L Button
Juke	R Button + +Control Pad ↔

PASSING

Bring up passing symbols (Normal Passing mode only)	A Button
Throw the ball	A Button, B Button, L Button, or R Button (tap button to lob; hold button to throw a bullet)

RECEIVING

Select receiver closest to the ball	B Button
Jump/Catch	R Button
Dive	L Button
Sprint	A Button

DEFENSE

BEFORE THE SNAP

Move player	+Control Pad
Switch players	A Button
Secondary shift	R Button
Call an audible	B Button then A Button, L Button, or R Button
Cancel an audible	B Button
Defensive line shift	L Button

AFTER THE SNAP

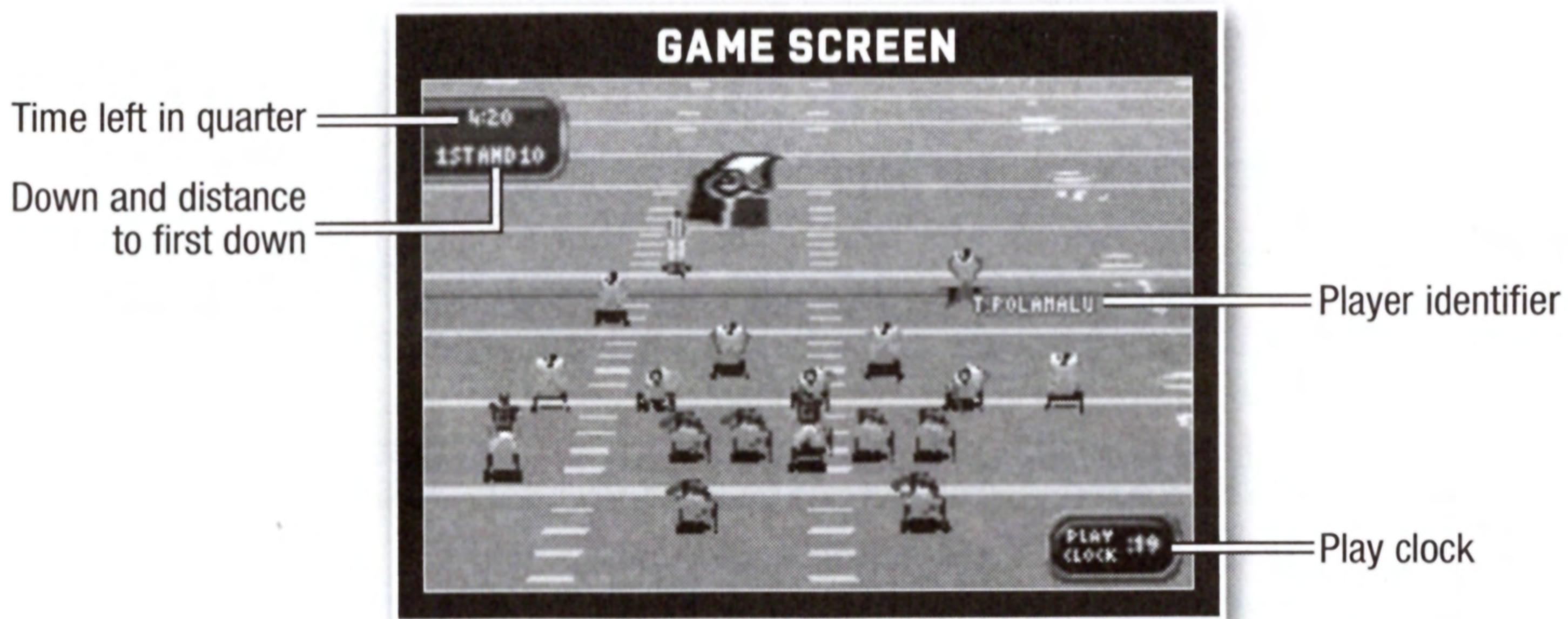
Run	+Control Pad
Sprint	B Button
Dive	R Button
Jump/Raise hands	L Button

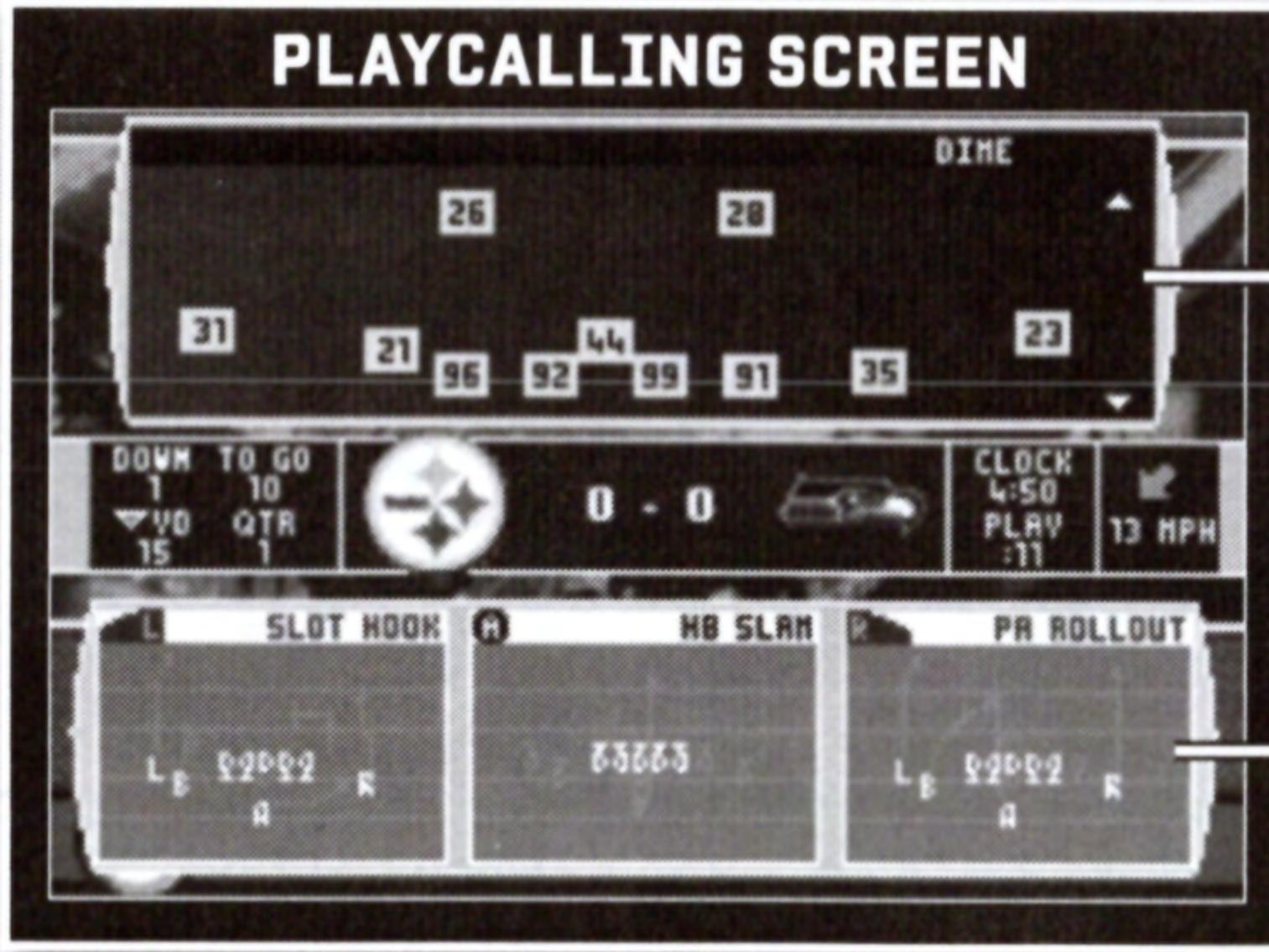
KICKING GAME

Aim the kick with the directional meter/ Set the kick's power	A Button
Fair catch (receiving punts)	R Button
Touchback	Remain in end zone
Get into onside kick formation	B Button and then the R Button
Return to normal kick formation	B Button and then the A Button or L Button

PLAYING THE GAME

Whether you're playing an exhibition game in Play Now mode or making a playoff run in Season mode, the power of the NFL is always in your hands.





Defensive formation/
Play window

Offensive set/
Play window

- Pick a set and formation, then call a play by pressing the button that corresponds with the diagram of choice in the Playcalling screen. After a call is made the team breaks the huddle and lines up on the ball.
- To go back to the previous playcall window, press the **B** Button.
- To flip plays on offense (switch the formation to the opposite side of the field), press **SELECT**.
- To run a hurry-up offense, press and hold the **A** Button immediately after the referee blows his whistle. The offense hurries to the line, and repeats the previous play.
- After each play, the offense has 40 seconds (25 seconds after penalties and change of possession) to select a play before a delay of game penalty is called. The defense has five seconds to choose a play after the offense is ready to break the huddle.

PAUSE MENU

At any point during a game you can press **START** to access the Pause menu.

NOTE: The Pause menu options are self-explanatory except for the options listed below.

- | | |
|--------------------------------------|--|
| Substitutions | Bring in a player from off the bench by making a lineup change at any position. |
| Depth Chart | To rearrange the depth chart for any position, press the L Button to toggle positions, then select the player you want to reorder or remove. Select the player you want to sub in and press the A Button. The players swap spots on the depth chart. |
| Offensive/Defensive Formation | To select individual players assigned to each formation, press the L Button to cycle through the formations/sets, then press the R Button to cycle the positions. After choosing the position, select a player to complete the substitution move. |
| Audibles | To set your audibles, select OFFENSE or DEFENSE, then pick which of the three audibles you want to change. Select a new play and the new audible is set to that button. |

LINK PLAY

Link up with a friend and play a Play Now head-to-head game via a Game Boy® Advance Game Link® cable. Select LINK PLAY from the Main menu to begin a 2 Player Link mode match. If no other player is detected, make sure that a Game Boy® Advance Game Link® cable is attached to both systems.

GAME MODES

Play a full NFL season, compete in a Two Minute Drill, get some practice time in, or customize and play any game situation.

SEASON

Play an entire 17-week schedule and see if you have what it takes to reach the playoffs.

Season Team Select Screen

Choose the team(s) you want to control during the season. When finished, press **START** to advance to the Season menu.

Play Week Menu

You can play or simulate any game on the schedule by selecting them on this screen. Press **START** when you're done selecting the games you want to play. All games without a checkmark are simulated.

After the Season

If your selected teams fail to make the postseason, you can play or simulate any of the remaining games.

TWO MINUTE DRILL

Can you handle the pressure as time winds down? Score points by moving the ball down the field and getting into the end zone. You only get one shot, so don't even think about punting.

PRACTICE

Take some practice reps to improve your skills in any phase of the game.

SITUATION

Set up any game situation exactly the way you want and play it out.

MY MADDEN

Manage rosters, keep track of Madden Cards, review your records, and set the gameplay settings.

ROSTERS

Set your depth chart at every position, trade and release players, and sign free agents. Trades made from the Main menu are only active for that game session.

MADDEN CARDS

Earn tokens for each Madden Challenge task completed and use tokens to buy Madden Cards that give your game a boost.

CHALLENGE STATUS

From the Challenge Status menu, check out which tasks you have to successfully complete in order to earn tokens.

Tasks

Review the percentage of tasks completed at a particular level.

Tokens

Check your total number of Madden tokens for that user.

Token Scale

Check the number of tokens earned on each skill level for completing a task.

Level Select

View one of five Challenge Levels.

Challenge Task

List of tasks for selected level. The token scale has a highlighted box around the particular level at which a task has been completed.

CARD BOOK

See which Madden Cards you have earned or the amount of tokens needed to buy a new pack.

RATING SYSTEM

Power indicates how strong a card is; Value determines the number of tokens you receive when you sell a card; Rarity tells you the odds of getting a particular card; and Life equals the life expectancy of a card (unlimited or once).

NFL RECORD BOOK

Check out who holds records in a number of different categories. From individual and team records to coaching and Super Bowl stats, all the key numbers are listed here.

SETTINGS

Adjust the game settings to fit your playing style.

Gameplay

Change game settings including quarter length, skill level (Rookie level is for beginners, Pro is for low-intermediate players, All-Pro for high-intermediate, and All Madden is for experts), salary cap, and more.

Customize AI

Set up the playing style of the computer players.

Penalty Settings

Adjust the penalty sliders. The more a slider is set to the right, the more likely that penalty will be called in a game.

Sound Options

Alter your sound settings, including music, sound effects, and crowd noise.

MINI-CAMP

Challenge up to six players in nine fun and exciting mini-games. See if you have what it takes to get your name atop the leaderboard.

Field Goal Kick

You get six attempts to split the uprights. Each kick becomes increasingly more difficult and more valuable.

Passing

Perfect your touch by throwing passes through the bronze, silver, and gold hoops. Complete any of the three rounds before your six allotted attempts to earn bonus points.

Running

Avoid defenders and run through the circular checkpoints as fast as possible. The lowest of your three times is your final score.

Tackling

Make big hits and prevent the ball carrier from scoring. The further you stop him from the end zone, the more points you score.

NEW Punting Inside 20

Punting from around mid-field, see how many times you can punt the ball inside the red zone in 10 attempts. The closer you get to the 1-yard line, the better your score.

NEW WR Catch

Playing against two defenders, take control of the wide receiver and see how many times you can make a catch. You determine the route and dictate when the pass is thrown.

NEW DB Cover

Line up on an island and see if you can shut down the opposition's top wide receiver. You can either go for the pick or break up the pass.

NEW 40-Yard Dash

You have one attempt to run as fast as you can from the 40-yard line to the end zone. Don't worry too much if you jump the whistle; you're allowed up to two false starts.

NEW Rush QB

Facing up to three offensive linemen, rush the quarterback in hopes of making a sack.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

Electronic Arts Limited Warranty

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "Recording Medium") and the documentation that is included with this product (the "Manual") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing, and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your products using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA Warranty Information

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, choose one of the following options to receive our replacement instructions:

Online: <http://warrantyinfo.ea.com>

Automated Warranty Information: You can contact our automated phone system 24 hours a day for any and all warranty questions:
US 1 (650) 628-1900

EA Warranty Mailing Address

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

Technical Support Contact Info

E-mail and Website: For instant access to all of our technical support knowledge, please visit <http://support.ea.com>.

Telephone Support: Technical Support is also available from 8am to 5pm PST by calling us at US 1 (650) 628-4322. **No hints or codes are available from Technical Support.**

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support, P.O. Box 9025, Redwood City, CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Phone (0870) 2432435
<http://eauk.custhelp.com>

In Australia: For Technical Support and Game Hints and Tips, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM-8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

Package Cover Photography: Getty Images

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The mark "John Madden" and the name, likeness and other attributes of John Madden reproduced on this product are trademarks or other intellectual property of Red Bear, Inc. or John Madden, are subject to license to Electronic Arts Inc., and may not be otherwise used in whole or in part without the prior written consent of Red Bear or John Madden. © 2006 NFL Properties LLC. Team names/logos are trademarks of the teams indicated. All other NFL-related trademarks are trademarks of the National Football League. Officially licensed product of PLAYERS INC. The PLAYERS INC logo is a registered trademark of the NFL players. www.nflplayers.com © 2006 PLAYERS INC. Riddell is a registered trademark of Ridmark Corporation. The names and logos of Reebok are the trademarks of Reebok International Ltd. and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTSTM is an Electronic ArtsTM brand.

Important Legal Information

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department. The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

**VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS
COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®,
UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS
IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.**

**RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ - Veuillez lire
ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU
VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.**



AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous connaissez une telle attaque, une perte de conscience ou des symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

convulsions

tics oculaires ou musculaires

troubles de la vue

mouvements involontaires

perte de conscience

désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.



AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes appropriées.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.



AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la pile

Les systèmes portables Nintendo contiennent une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peut causer des blessures personnelles et endommager vos appareils. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles:

- N'exposez pas la pile à des chocs excessifs ou à des vibrations ou à des liquides.
- Ne pas démonter, ni tenter de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne jamais jeter les piles dans les flammes.
- Ne pas toucher les points de connexion de la pile, ni causer de court circuit entre les points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

Le sceau officiel et la preuve que ce produit a été fabriqué ou sous licence de Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits de ce genre.



Nintendo interdit la vente et l'utilisation de produits qui ne portent pas le sceau officiel de Nintendo.

CETTE CARTOUCHE NE FONCTIONNE QU'AVEC LES APPAREILS DE JEU VIDÉO GAME BOY® ADVANCE, GAME BOY® MICRO OU NINTENDO DS™.



CE LOGICIEL COMPREND UN MODE MULTIJOUEUR QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME LINK® POUR GAME BOY® ADVANCE.



SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

POUR COMMENCER

NINTENDO GAME BOY® ADVANCE

1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez la cartouche de *Madden NFL 07* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien la verrouiller.
3. Allumez l'appareil.
4. Appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran titre.
5. À l'écran titre, appuyez sur **START** pour passer au menu principal.



WWW.EASPORTS.COM

COMMANDES DE JEU

Courez vers l'ouverture, dominez en défensive ou exécutez un jeu du tonnerre avec les unités spéciales en maîtrisant ces commandes.

OFFENSIVE

AVANT LA REMISE DU BALLON DU CENTRE AU QUART

Demander un changement de jeu	Bouton B , puis bouton A , bouton L ou bouton R
Annuler le changement de jeu	Bouton B
Examiner le terrain (gauche/droite)	Bouton R (appuyer longuement) puis +croix directionnelle \leftarrow/\rightarrow
Demander une Hot Route	Bouton L , puis le bouton du receveur dont vous voulez changer le tracé, puis : +Croix directionnelle \uparrow pour un tracé sprint +Croix directionnelle \downarrow pour un tracé en crochet +Croix directionnelle \leftrightarrow pour un tracé intérieur/extérieur
Annuler la Hot Route	SELECT (à l'écran Hot Route)
Remise du ballon du centre au quart	Bouton A

COURSE

Courir	+Croix directionnelle
Accélérer	Bouton A
Plonger	Bouton B
Dévier la trajectoire	Bouton L
Feinter	Bouton R + +croix directionnelle ↔

PASSES

Afficher les symboles de passe (mode de passe normal seulement)	Bouton A
Lancer le ballon	Bouton A, bouton B, bouton L ou bouton R (frapper légèrement pour un lob; appuyer longuement pour une flèche)

RÉCEPTION

Sélectionner le receveur le plus près du ballon	Bouton B
Sauter/Attraper	Bouton R
Plonger	Bouton L
Accélérer	Bouton A

DÉFENSIVE

AVANT LA REMISE DU BALLON DU CENTRE AU QUART

Déplacer le joueur	+Croix directionnelle
Passer au joueur défensif le plus près	Bouton A
Déplacer le secondeur	Bouton R
Demander un changement de jeu	Bouton B, puis bouton A, bouton L ou bouton R
Annuler le changement de jeu	Bouton B
Déplacement de la ligne défensive	Bouton L

APRÈS LA REMISE DU CENTRE AU QUART

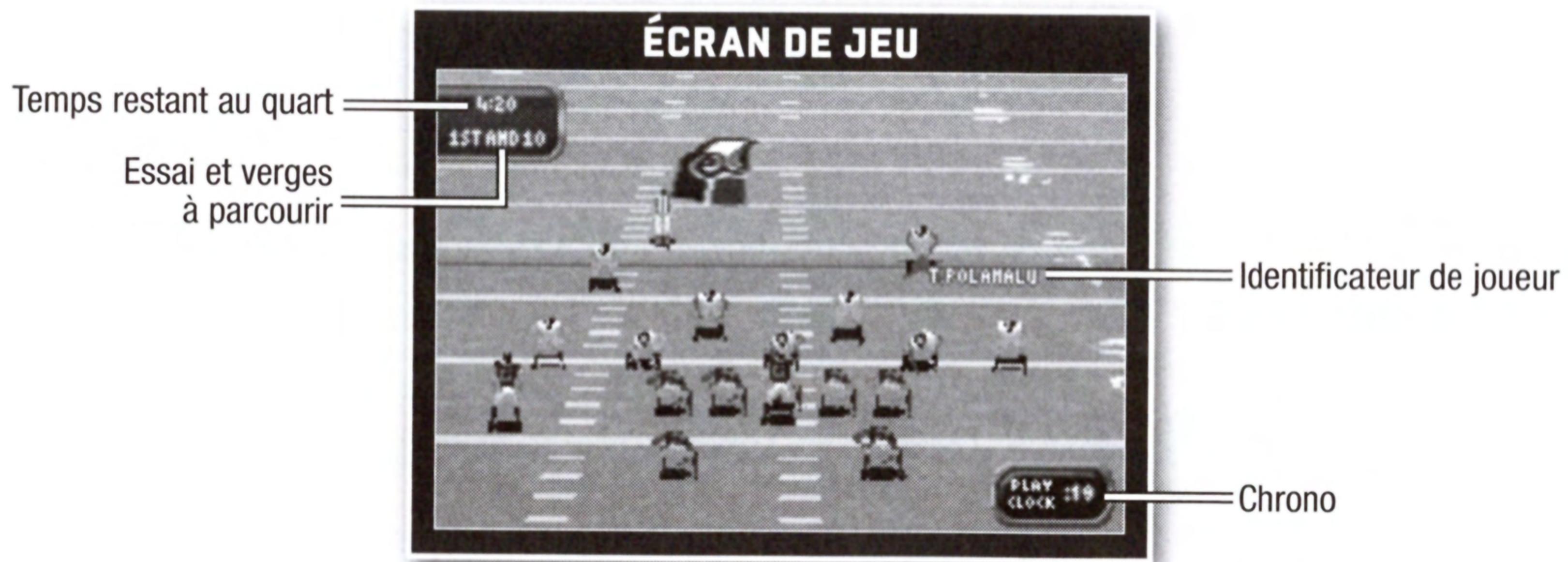
Déplacer le joueur	+Croix directionnelle
Accélérer	Bouton B
Plonger	Bouton R
Sauter/Lever les bras	Bouton L

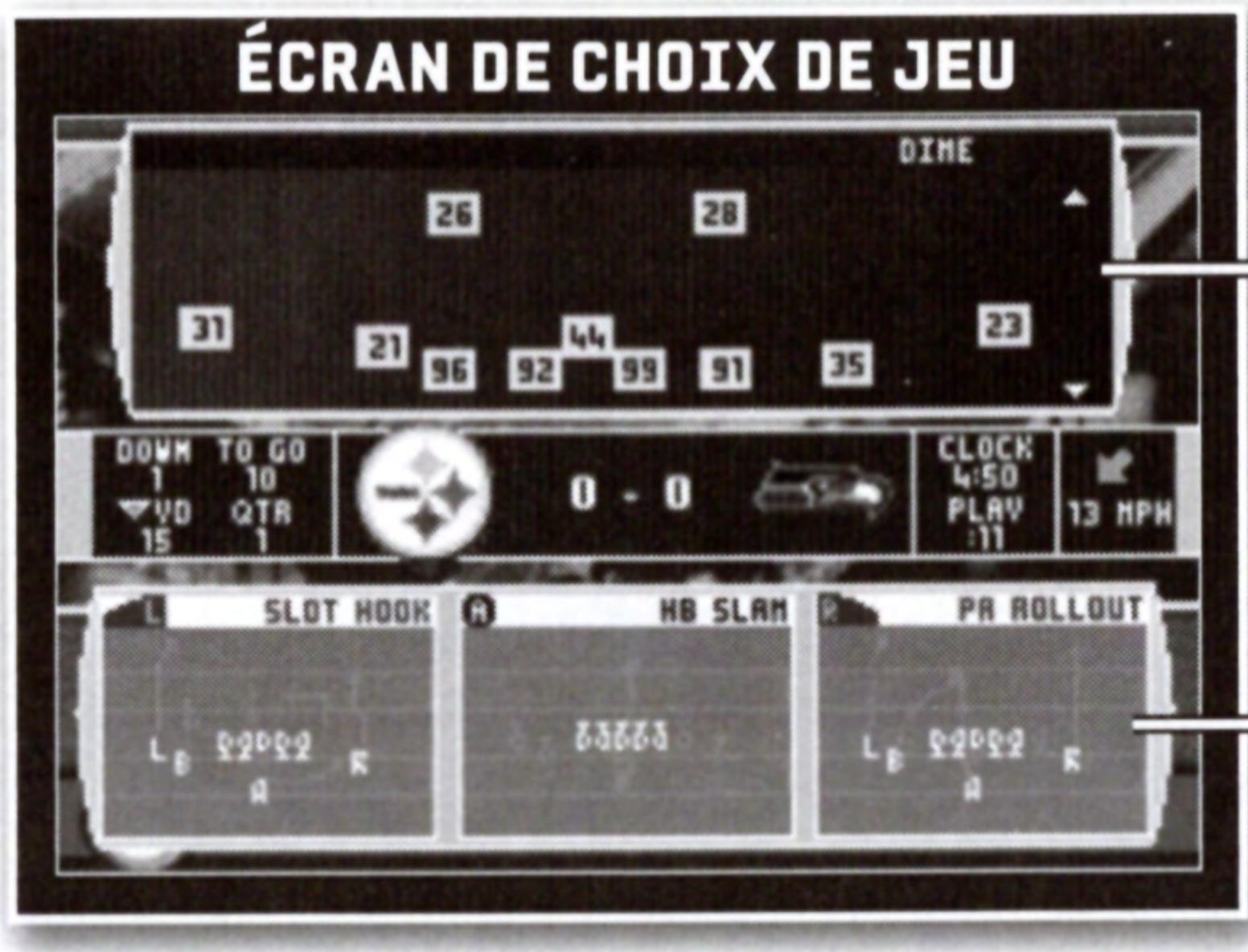
BOTTÉS

Diriger le botté à l'aide de l'indicateur directionnel/Régler la puissance du botté	Bouton A
Arrêt de volée (réception des bottés de dégagement)	Bouton R
Touchback	Demeurer dans la zone de but
Formation de botté court en jeu	Bouton B puis bouton R
Retour à la formation de botté normale	Bouton B, puis bouton A ou bouton L

COMMENT JOUER

Que vous jouiez un match hors-concours en mode Play Now ou un match de séries en mode Season, le pouvoir de la NFL repose toujours entre vos mains.





Fenêtres de formation défensive/de jeu

Fenêtre de jeu offensif

- Choisissez une formation, puis choisissez un jeu en appuyant sur le bouton qui correspond au diagramme du choix dans l'écran de choix de jeu. Après que le choix soit fait, l'équipe dissout le caucus et se concentre sur le ballon.
- Pour retourner à la fenêtre de choix de jeu précédente, appuyez sur le bouton **B**.
- Pour inverser les jeux à l'offensive (formation à l'autre extrémité du terrain), appuyez sur **SELECT**.
- Pour exécuter une offensive sans caucus, appuyez longuement sur le bouton **A** immédiatement après le coup de sifflet. L'offensive se précipite vers la ligne et refait le jeu précédent.
- Après chaque jeu, l'offensive a 40 secondes (25 après les pénalités et les temps d'arrêt) pour choisir un jeu avant qu'une pénalité pour avoir retardé la partie ne soit accordée. La défensive a cinq secondes pour choisir un jeu une fois que l'offensive est prête à dissoudre le caucus.

MENU DE PAUSE

À tout moment du jeu, vous pouvez appuyer sur **START** pour accéder au menu de pause.

REMARQUE : Les options du menu de pause n'ont pas besoin d'explications, à part celles décrites ci-dessous.

Substitutions

Placez un joueur du banc sur le terrain en modifiant tout position de la formation.

Depth Chart

Pour réorganiser le tableau des performances à toutes les positions, appuyez sur le bouton **L** pour balancer entre les positions, puis sélectionnez le joueur à déplacer ou supprimer. Sélectionnez le joueur substitut et appuyez sur le bouton **A**. Les joueurs échangent leurs positions dans le tableau des performances.

Offensive/Defensive Formation

Pour sélectionner des joueurs individuels assignés à chaque formation, appuyez sur le bouton **L** pour parcourir les formations/sets, puis appuyez sur le bouton **R** pour parcourir les positions. Après avoir choisi la position, sélectionnez un joueur afin d'effectuer la substitution.

Audibles

Pour sélectionner vos changements de jeu, sélectionnez OFFENSE ou DEFENSE, puis choisissez lequel des trois changements de jeu vous voulez changer. Sélectionnez un nouveau jeu et ce jeu est assigné au bouton respectif.

LIAISON

Liez votre appareil à celui d'un ami et jouez un match Play Now un contre un par le biais d'un câble Game Boy® Advance Game Link®.

Sélectionnez LINK PLAY à partir du menu principal pour commencer un match en mode 2 joueurs. Si un des joueurs n'est pas détecté, assurez-vous qu'un câble Game Boy® Advance Game Link® est connecté aux deux appareils.

MODES DE JEU

Jouez une saison complète de la NFL, participez à un exercice de deux minutes, entraînez-vous ou personnalisez et jouez une mise en situation.

SEASON

Jouez un horaire complet de 17 semaines et tentez de vous rendre en finale.

Écran Season Team Select

Choisissez les équipes que vous contrôlerez pendant la saison. Une fois terminé, appuyez sur **START** pour passer au menu Season.

Menu Play Week

Vous pouvez jouer ou simuler n'importe quelle partie à l'horaire. Appuyez sur **START** une fois que vous avez choisi les matchs à jouer. Toutes les parties non cochées sont simulées.

Après la saison

Si les équipes sélectionnées ne se rendent pas aux séries d'après-saison, vous pouvez jouer ou simuler n'importe quelles autres parties du calendrier.

TWO MINUTE DRILL

Êtes-vous en mesure de performer sous pression alors que le temps s'écoule? Marquez des points en déplaçant le ballon vers l'extrémité du terrain. On ne vous accorde qu'un seul coup alors n'essayez même pas un botté de dégagement.

PRACTICE

Entraînez-vous afin d'améliorer vos habiletés en cours de route.

SITUATION

Personnalisez et jouez n'importe quelle situation comme vous le voulez.

MY MADDEN

Gérez des listes de joueurs, jetez un coup d'œil sur les cartes Madden et sur vos records et configurez les paramètres de jeu.

ROSTERS (LISTES DE JOUEURS)

Organisez votre tableau de performances pour chaque position, échangez des joueurs avec d'autres équipes, signez des contrats avec des joueurs libres et libérez des joueurs. Les échanges effectués à partir du menu principal sont seulement valides pour cette session de jeu.

MADDEN CARDS (CARTES MADDEN)

Gagnez des jetons chaque fois que vous relevez un défi Madden, puis utilisez ces jetons pour acheter des cartes Madden qui amélioreront votre jeu.

STATUT DES DÉFIS

À partir du menu Challenge Status, voyez quelles tâches vous devez exécuter pour gagner des jetons.

Tasks

Pourcentage des tâches terminées à un niveau particulier.

Tokens

Nombre actuel de jetons Madden pour cet utilisateur.

Token Scale

Nombre de jetons gagnés lors de la complétion d'une tâche à chaque niveau d'habileté.

Level Select

Affichez un des cinq niveaux de défis.

Challenge Task

Liste des tâches pour le niveau sélectionné. L'échelle des jetons comporte une fenêtre en surbrillance autour du niveau auquel une tâche a été complétée.

LIVRE DE CARTES

Voyez quelles Madden vous avez obtenues ou la quantité de jetons nécessaires pour acheter un nouveau paquet.

SYSTÈME DE CLASSEMENT

Power indique la puissance d'une carte, Value détermine le nombre de jetons que coûte la carte, Rarity indique les chances d'obtenir une telle carte et Life indique la durée de vie espérée d'une carte (illimitée ou unique).

NFL RECORD BOOK (LIVRE DES RECORDS DE LA NFL)

Voyez qui détient le record dans diverses catégories. Des records d'équipe et individuelles aux statistiques d'entraîneur et de Super Bowl, tous les chiffres importants se trouvent ici.

SETTINGS (PARAMÈTRES)

Modifiez les paramètres de jeu en fonction de votre style de jeu.

Gameplay

Changez les paramètres de partie, y compris la durée des quarts, le niveau de difficulté (le niveau Rookie pour les débutants, Pro pour les intermédiaires, All-Pro pour les intermédiaires-avancés et All Madden pour les experts), le plafond salarial, etc.

Customize AI

Déterminez le style de jeu des joueurs contrôlés par ordinateur.

Penalty Settings

Bougez les barres coulissantes des pénalités vers le haut/bas. Plus une barre se trouve à droite, plus cette pénalité sera fréquente.

Sound Options

Modifiez vos paramètres sonores dont la musique, les effets et le bruit de la foule.

MINI-CAMP

Défiez plus de six joueurs dans neuf mini-jeux excitants et amusants. Oyez si vous avez ce qu'il faut pour que votre nom apparaisse au tableau des résultats.

Field Goal Kick

Vous avez six chances de réussir un placement. Chaque botté devient de plus difficile et plus important.

Passing

Perfectionnez vos lancers en lançant des passes à travers les cerceaux bronzes, argentés et dorés. Réussissez une des trois rondes avant d'atteindre les six chances allouées afin de gagner des points bonus.

Running

Évitez les joueurs défensifs et traversez les points de contrôle le plus vite possible. Votre temps le plus bas est votre pointage final.

Tackling

Taclez avec vigueur et empêchez le porteur de ballon de marquer un but. Plus il se trouve loin de l'extrémité de la zone lorsque vous l'interceptez, plus vous gagnez de points.

NOUVEAUTÉ Punting Inside 20

Effectuez des bottés de dégagement du milieu du terrain et voyez combien de fois sur dix vous arrivez à envoyer le ballon à l'intérieur de la zone rouge. Plus vous approchez de la ligne de 1 verge, plus votre pointage est élevé.

NOUVEAUTÉ WR Catch

Prenez le contrôle du receveur éloigné et jouez contre deux joueurs défensifs pour voir combien de fois vous réussissez à attraper le ballon. Vous choisissez la trajectoire et déterminez quand la passe est effectuée.

NOUVEAUTÉ DB Cover

Tentez de freiner le meilleur receveur éloigné de l'équipe adverse. Vous pouvez choisir de le bloquer ou d'intercepter une passe.

NOUVEAUTÉ **40-Yard Dash** Vous disposez d'une chance pour courir le plus vite possible de la ligne de 40 verges à la zone de but. Ne paniquez pas trop si vous partez avant le coup de sifflet; on vous accorde deux faux départs.

NOUVEAUTÉ **Rush QB** En jouant contre plus de trois joueurs de ligne offensive, tentez de plaquer le quart-arrière.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

Informations sur la garantie de EA

Si le support d'enregistrement ou le manuel a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement ou le manuel présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

En ligne : <http://warrantyinfo.ea.com>

Message enregistré portent sur la garantie – Notre système de message automatisé vous est offert 24 heures par jour afin de répondre à toute question concernant la garantie :

É.-U. 1 (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, Californie 94063-9025.

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : Pour accéder directement à nos connaissances techniques : fr-support@ea.com (en français), <http://support.ea.com> (en anglais)

Pour obtenir de l'assistance technique, vous pouvez également nous téléphoner au É.-U. 1 (650) 628-4322, entre 8h00 et 17h00 (heure du Pacifique). Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.

Adresse postale : Electronic Arts Technical Support

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En Australie :

Electronic Arts Pty. Ltd.

P.O. Box 432

Southport Qld 4215, Australia

Au Royaume-Uni :

Electronic Arts Ltd.

P.O. Box 181

Chertsey, KT16 0YL, UK

Téléphone : (0870) 243-2435.

<http://eauk.custhelp.com>

En Australie : Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

Photographie de la couverture de l'emballage : Getty Images

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS et le logo de EA SPORTS sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. La marque John Madden et le nom, l'image et autres attributs de John Madden reproduits sur ce produit sont des marques de commerce ou la propriété intellectuelle de Red Bear, Inc. ou de John Madden, sont soumis aux termes de la licence accordée à Electronic Arts Inc. et ne doivent être utilisés en tout ou en partie sans le consentement écrit de Red Bear ou de John Madden. © 2006 NFL Properties LLC. Les noms d'équipes et les logos d'équipes sont des marques de commerce des équipes indiquées. Toutes les autres marques de commerce liées à la NFL sont des marques de commerce de la Ligue Nationale de Football. Produit sous licence officielle de PLAYERS INC. Le logo de PLAYERS INC est une marque déposée des joueurs de la NFL. www.nflplayers.com © 2006 PLAYERS INC. Riddell est une marque déposée de Ridmark Corporation. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA SPORTS^{MD} est une marque de Electronic Arts^{MD}.

RENSEIGNEMENTS LÉGAUX IMPORTANTS

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre logiciel, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si vous n'utilisez pas ce type de mécanisme et que votre appareil cesse de fonctionner, veuillez contacter le Service à la clientèle ou de soutien technique de l'éditeur du jeu. Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux. Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce logiciel sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Proof of Purchase / Preuve d'achat

Madden NFL 07

1522705



0 14633 15227 2

ELECTRONIC ARTS INC.
209 REDWOOD SHORES PARKWAY
REDWOOD CITY, CA 94065

1522705
PRINTED IN USA